

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

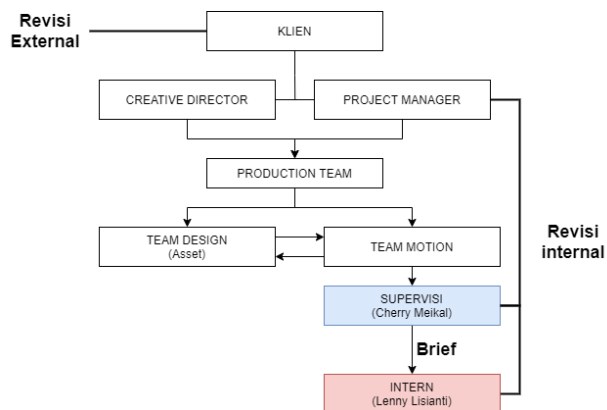
Selama melaksanakan kerja magang di Cuatrodia Creative, penulis tentu berkoordinasi sesuai dengan posisi penulis. Berikut merupakan kedudukan serta koordinasi penulis saat melakukan program magang di Cuatrodia Creative.

##### 1. Kedudukan

Dalam melakukan program kerja magang di Cuatrodia Creative, penulis menduduki posisi *motion intern* dalam divisi *motion*. Ditempatkan dalam pada posisi *motion*, penulis dibimbing oleh Cherry Meikal selaku *motion graphic supervisor*. Penulis melakukan beberapa pekerjaan yang berkaitan dengan proyek yang memerlukan *motion*, seperti *animatic*, *stillomatic*, *motion graphic*, *compositing*, sampai konten media sosial.

##### 2. Koordinasi

Berikut merupakan koordinasi penulis di Cuatrodia Creative:



Gambar 3.1. Skema koordinasi  
(Dokumentasi pribadi)

Dalam proses pengerjaan proyek, tentu koordinasi sangat penting untuk dilakukan. Di Cuatrodia sendiri, sistem kerja atau koordinasi yang dilakukan penulis dimulai dari menerima *brief* dari Cherry Meikal selaku *supervisor* tim *motion*. Di sini, beliau akan menjelaskan secara detail tentang konsep dari proyek yang akan dilakukan, waktu pengerjaan, sampai bagian mana saja yang harus penulis kerjakan.

Setelah mendapat *brief* tersebut, penulis akan mengerjakan tugas yang telah diberikan dengan waktu yang telah ditentukan. Pekerjaan yang telah dilakukan penulis kemudian diberikan kepada tim *motion* untuk di *review* oleh Cherry Meikal. Setelah di *review*, Cherry Meikal akan memberikan beberapa masukan yang menjadi poin-poin revisi penulis. Setelah melakukan revisi, proyek yang telah dikerjakan oleh penulis akan di *review* ulang oleh bagian internal. Hal ini bertujuan untuk melihat visual dan *motion* secara bersamaan dan menghindari adanya kekurangan sebelum diperlihatkan kepada klien. Setelah mendapat revisi dari klien, penulis akan merevisi lagi proyek setelah mendapat konfirmasi dari bagian *internal*. Setelah melakukan revisi dari bagian eksternal, penulis akan mengupload *output final* dalam bentuk video di *drive* yang telah disediakan untuk dikirimkan lagi ke klien.

Selain *brief* dari Cherry Meikal, penulis juga menerima *brief* dari bagian internal lainnya seperti *project manager* dalam mengerjakan beberapa proyek. Namun, penulis masih dalam pengawasan Cherry Meikal dalam pengerjaannya proyek-proyek tersebut. Jadi koordinasi yang dilakukan tidak jauh dari yang telah penulis jelaskan.

### **3.2. Tugas yang Dilakukan**

Berikut merupakan tugas-tugas yang telah dilakukan penulis selama melakukan praktik kerja magang di Cuatrodia, yang penulis rangkum dalam tabel.

Tabel 3.1. Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (4 Feb – 7 Feb 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek HCI</li> <li>- Proyek Gojek <i>Transportation Safety (Stillomatic Gocar)</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penambahan Subtitle pada proyek HCI</li> <li>- <i>Duration Cut Stillomatic Gocar</i></li> <li>- <i>Motion Stillomatic Gocar</i></li> </ul>
2	Minggu 2 (8 Feb – 11 Feb 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek Gojek <i>Transportation Safety (Stillomatic Gocar)</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion Stillomatic Gocar</i></li> </ul>
3	Minggu 3 (15 Feb - 19 Feb 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek HCI</li> <li>- <i>Animatic Gomart</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi <i>Motion</i> Proyek HCI</li> <li>- <i>Compositing Animatic Gomart</i></li> </ul>
4	Minggu 4 (22 Feb – 26 Feb 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek HCI</li> <li>- <i>Animatic Gomart</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi <i>Motion</i> dan <i>Voice Over</i> Proyek HCI</li> <li>- Penambahan SFX <i>Animatic Gomart</i></li> </ul>
5	Minggu 5 (1 Maret – 5 Maret 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek HCI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi <i>Motion</i> dan <i>Voice Over</i> Proyek HCI</li> </ul>
6	Minggu 6 (8 Maret – 10 Maret 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Training Mandiri</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar DUIK di <i>Adobe After Effects</i>.</li> </ul>
7	Minggu 7 (15 Maret – 19 Maret 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Showreel PH</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari Referensi <i>Showreel PH</i></li> <li>- <i>Compositing Showreel PH</i></li> </ul>

8	Minggu 8 (22 Maret – 26 Maret 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek HEINZ</li> <li>- <i>Showreel</i> PH</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi <i>Motion</i> dan <i>Voice Over</i> Proyek HEINZ</li> <li>- <i>Compositing Showreel</i> PH</li> </ul>
9	Minggu 9 (29 Maret – 1 April 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek OJK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari referensi <i>Proyek Jingle</i> OJK</li> <li>- <i>Compositing</i> referensi Proyek <i>Jingle</i> OJK</li> </ul>
10	Minggu 10 (5 April – 9 April 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten IG <i>Story</i> Proyek Infografis Gomart</li> <li>- TAF Ramadan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> Proyek Infografis Gomart</li> <li>- <i>Compositing</i> Konten TAF Ramadan</li> </ul>
11	Minggu 11 (12 April – 16 April 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- TAF Ramadan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Compositing</i> Konten TAF Ramadan</li> </ul>
12	Minggu 12 (19 April – 23 April 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek Konten “HarKitNas”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Brainstorming Storyline</i></li> <li>- Deskripsi Storyboard</li> </ul>
13	Minggu 13 (26 April – 30 April 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek Konten “HarKitNas”</li> <li>- Proyek BRI LED</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> Konten “HarKitNas”</li> <li>- <i>Motion</i> Proyek BRI LED Story 1</li> </ul>
14	Minggu 1 (3 Mei – 4 Mei 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek Konten “HarKitNas”</li> <li>- Proyek BRI LED</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> Konten “HarKitNas”</li> <li>- <i>Motion</i> Proyek BRI LED Story 1</li> </ul>

### **3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**

Selama melaksanakan praktik kerja magang yang dimulai tanggal 4 Februari sampai dengan 4 Mei 2021, penulis yang merupakan bagian dari tim *motion* tentu kebanyakan bekerja dalam lingkup *motion*. Proyek-proyek yang dipercayakan oleh penulis biasanya dikerjakan dengan menggunakan *software Adobe After Effects* dan *Adobe Premiere*. Pada *pipeline* / alur dalam proses produksinya sendiri, dimulai dengan *rough cut*, *rigging*, *parenting layer*, *motion* sampai pada tahap *compositing*. Seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya, jam kerja penulis disesuaikan dengan *deadline* proyek. Hal ini membuat penulis terkadang harus bekerja lembur. Seluruh pekerjaan yang telah selesai dilakukan biasanya akan di *render* dengan resolusi HD untuk di *review*, kemudian *file project* seperti *project After Effects* dan *Premiere* akan di *collect* dan dimasukkan ke *drive* yang telah tersedia.

#### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

Selama proses pelaksanaan, penulis telah mengerjakan beberapa jenis proyek seperti pembuatan *stillomatic* untuk syutingan, *animatic*, dan *motion graphic*. Dari semua proyek yang telah dilakukan, penulis memiliki kontribusi besar dalam 3 proyek, yang akan penulis bahas dalam penulisan laporan ini. Proyek tersebut diantaranya adalah *Stillomatic* Gocar, BRI LED, dan konten media sosial untuk “Hari Kebangkitan Nasional”.

##### **1. Gojek Transportation Safety (*Stillomatic* Gocar)**

Gojek merupakan salah satu perusahaan Indonesia yang menyediakan jasa *transport* yang dapat diakses secara *online*. Di sini, Gojek memiliki proyek yang bertemakan “Gojek Transportation Safety”. Secara garis besar proyek ini adalah *campaign* yang dibuat untuk saling mengingatkan tentang *safety* di perjalanan saat masa *pandemic* seperti ini. Dikarenakan proyek ini akan dieksekusi menggunakan syutingan (*live action*), *motion designer* di sini berperan untuk membuat *stillomatic*. Sebagai *motion designer*, penulis diberi kepercayaan untuk mengerjakan *stillomatic* bagian

Gocar, yang berjudul “*My Dad Doesn’t Love Me Anymore*” yang berdurasi 60s.

Pada awalnya, penulis menerima *brief* dari *supervisor motion graphic* yang juga pembimbing lapangan penulis melalui Google Meet bersamaan dengan ditunjukkannya *presentation deck* mengenai konsep dan *storyboard* proyek terkait. Di sini, konsep *stillomatic* yang digunakan adalah menggabungkan ilustrasi dan foto agar lebih mendekati realistik. Namun, dalam proses pelaksanaan proyek ini, penulis hanya berfokus pada *motion* karena segala aset disediakan oleh tim aset. Oleh karenanya, penulis mengerjakan proyek ini secara paralel dengan tim aset agar pengerjaan tidak membuang banyak waktu.

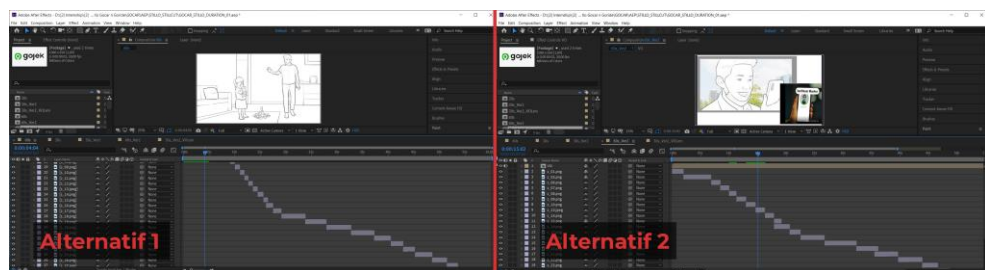


Gambar 3.2. *Presentation deck briefing* proyek *stillomatic*  
(Cuatrodia Creative, 2021)

Dalam proses pengerjaan *stillomatic* ini, penulis mulai dengan membuat *rough cut* yang bertujuan untuk menentukan durasi per *frame* (Di Cuatrodia, penyebutan *frame* di sini seperti penyebutan berapa banyak *shot* dalam satu video) agar terlihat pas untuk ditonton dalam satu video 60s. Di *rough cut* ini, penulis masih menggunakan *still images* karena aset masih dalam proses produksi. Dikarenakan *storyboard* yang diberikan terdiri dari 30 *frame*, penulis harus lebih berhati-hati dalam menentukan durasi per *frame* apalagi proyek ini menggunakan *voice over* pada *output* akhirnya.

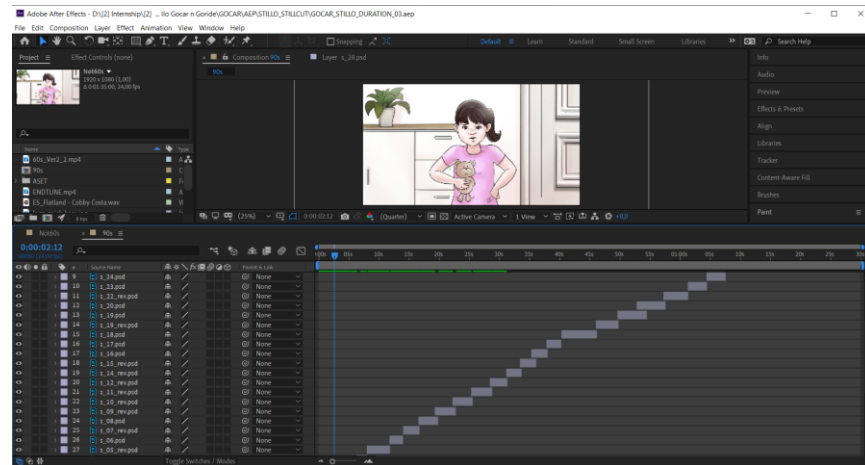
Penulis mengerjakan *rough cut* ini dengan mengelompokkan adegan yang penting atau hanya pelengkap dari adegan sebelumnya yang kemudian disesuaikan dengan *voice over* yang telah diberikan. Biasanya,

adegan penting ini memiliki durasi lebih lama dari adegan lainnya agar informasi adegan tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Dalam membuat *rough cut* ini penulis menggunakan *software After Effects* karena nantinya penulis akan menggerakkan aset yang sudah siap untuk digerakkan. Di sini, penulis menyadari *rough cut* dengan durasi 60s terlihat sangat cepat tiap *frame*, yang membuat informasi tidak tersampaikan dengan baik. Oleh karenanya, penulis membuat 2 alternatif, yaitu *rough cut* dengan durasi 60s dan durasi yang disesuaikan dengan jumlah *frame* (di sini durasinya mencapai 1 menit 35 detik).



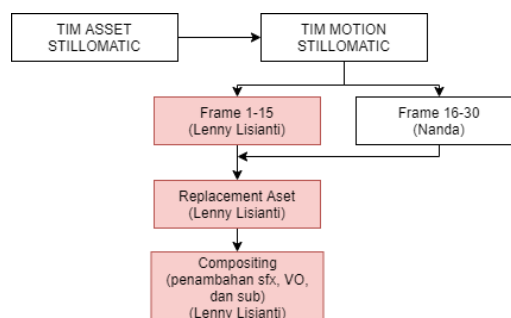
Gambar 3.3. Proses pembuatan *rough cut* pada *stillomatic*  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah pengerjaan *rough cut*, penulis melakukan asistensi bersama supervisor sambil menunjukkan hasil dari *rough cut* yang telah diselesaikan. Di sini, penulis juga menyampaikan perhatian penulis mengenai durasi dan banyaknya *frame*. Setelah *supervisor* berdiskusi dengan pihak *internal*, penulis diinfokan bahwa durasi video menjadi 90s. Oleh karenanya penulis harus menyesuaikan video dengan durasi tersebut. Setelahnya, penulis menambahkan detail seperti *subtitle* yang disesuaikan dengan *voice over* atas perintah dari *supervisor*.



Gambar 3.4. Proses pembuatan *rough cut* dengan durasi 90s  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah membuat *rough cut*, penulis melanjutkan pekerjaan ke tahap *motion*. Dikarenakan waktu pengerjaan tidak terlalu banyak, pengerjaan *motion* dilakukan oleh 2 orang termasuk penulis sendiri. Di sini penulis bertugas mengerjakan *motion* dari *frame* 1 sampai dengan *frame* 15. Sedangkan *frame* sisanya dilakukan oleh Nanda selaku salah satu *motion designer* di Cuatrodia. Selain dari itu, *compositing* seperti penambahan *sfx* maupun *voice over* tetap dilakukan oleh penulis.



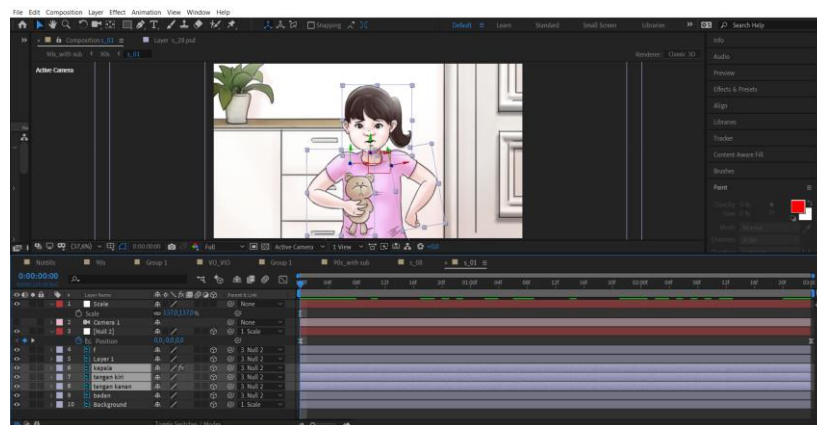
Gambar 3.5. Skema pengerjaan *motion stillomatic*  
(Dokumentasi pribadi)

Hal pertama yang dilakukan penulis saat proses menggerakkan aset adalah melakukan *parenting* terhadap *layer-layer* yang ada tiap aset. Hal ini diperlukan agar aset dapat digerakkan secara fleksibel. Apalagi aset yang disediakan tidak hanya tokoh, tapi juga dilengkapi dengan



*background*. Dalam menggerakkan tokoh pada proyek *stillomatic* ini, penulis menggunakan dua metode. Metode yang pertama dilakukan dengan cara mengatur *anchor point* per bagian tubuh tokoh seperti kepala, tangan, serta bagian lainnya dan bahkan melakukan parenting dengan bagian-bagian tokoh tersebut tergantung dengan gerakan yang akan dibuat. Kemudian metode kedua menggunakan *puppet tool* untuk menggerakkan tokoh. Penulis menggunakan dua metode ini dengan mempertimbangkan gerakan tokoh.

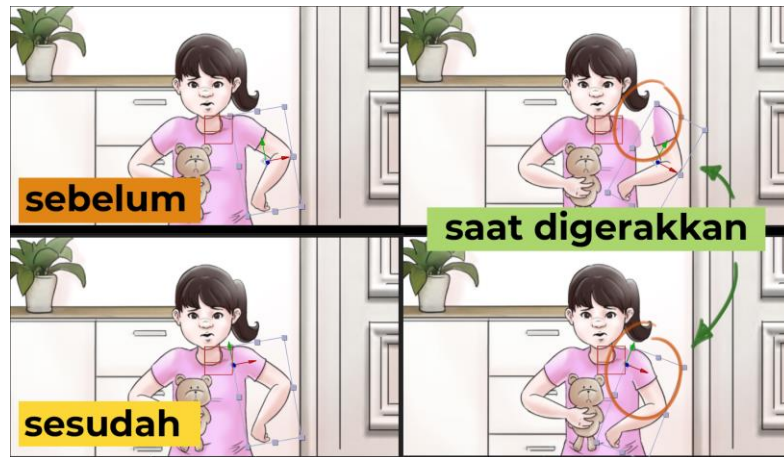
Pada *frame* pertama, gerakan yang ingin dihasilkan adalah tokoh anak yang terlihat kesal karena sekarang ayahnya tidak lagi menemaninya bermain. Gerakan anak yang diperlukan adalah gerakan anak yang tengah berkacak pinggang, kemudian ditambahkan dengan gerakan kepala seolah-olah kesal. Di sini, penulis menggunakan metode pertama sebagai metode utama dalam menggerakkan tokoh anak dengan mempertimbangkan gerakan anak yang tidak terlalu rumit. Oleh karenanya penulis diharuskan untuk mengatur *anchor point* sesuai dengan posisi badan.



Gambar 3.6. Proses pengaturan *anchor* sesuai bagian badan  
(Dokumentasi pribadi)

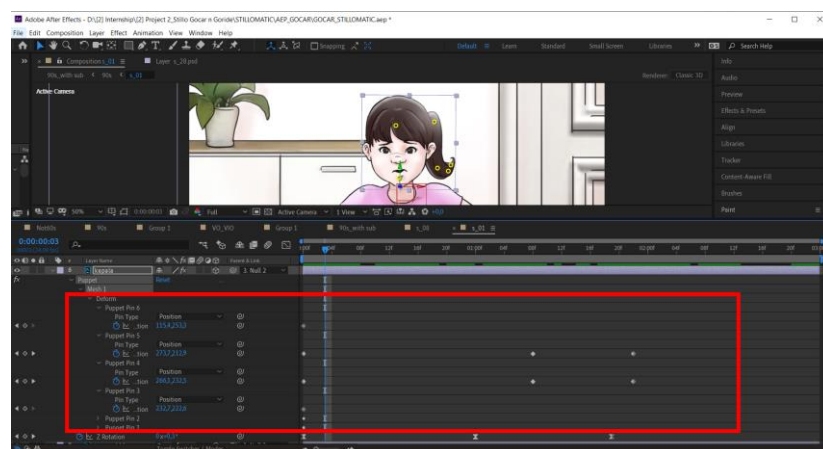
Pentingnya pengaturan ini karena jika *anchor point* ini tidak diatur sedemikian rupa, nantinya pergerakan tokoh akan aneh dan tidak sesuai dengan posisi badan. Hal ini karena *anchor point* digunakan sebagai titik

utama/inti dari suatu objek. Berikut merupakan perbedaan adanya pengaturan *anchor point* dengan yang tidak.

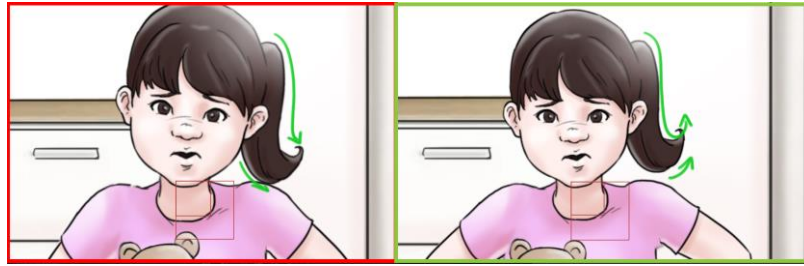


Gambar 3.7. Perbedaan adanya pengaturan *anchor point* dan tidak  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah gerakan utama selesai, penulis memberikan gerakan detail seperti gerakan rambut anak, karena kepala anak bergerak (seperti memiringkan kepala). Penulis menggunakan *puppet tool* dalam menggerakkan rambut anak agar lebih fleksibel. Gerakan rambut ini menjadi gerakan *follow through*. Hal ini dikarenakan gerakan utamanya ada pada kepala. Oleh karenanya, penulis menyesuaikan *timing* pada gerakan rambut sesuai dengan gerakan kepala anak.

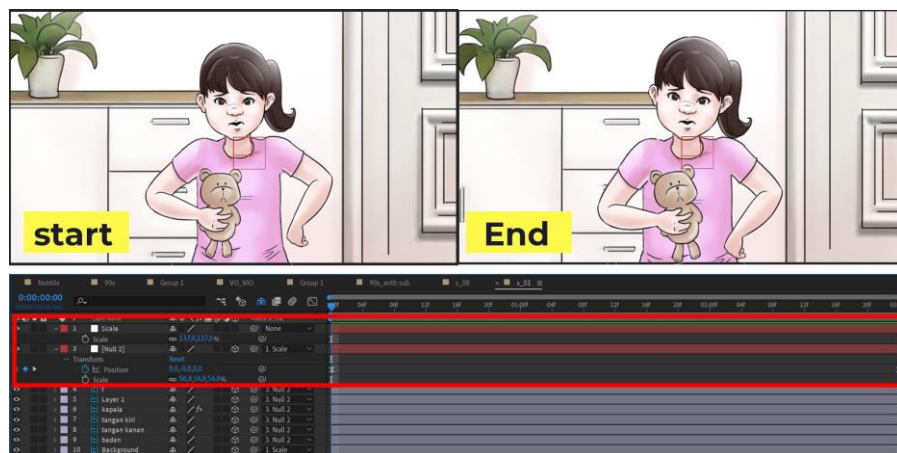


Gambar 3.8. Peletakkan *puppet tool* pada kepala  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.9. Proses pergerakan rambut tokoh anak  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah selesai menggerakkan tokoh, penulis menambahkan gerakan *zoom* pada *frame*. Dalam mengeksekusikan gerakan ini, penulis hanya menggunakan *null object* dan *scaling* untuk membuat ilusi terlihat seperti *zoom in* kamera. Hal ini dilakukan penulis dengan cara melakukan parenting pada *layer* aset ke *null object* sebelum melakukan *key* pada *null object*.



Gambar 3.10. Proses gerakan *zoom in* pada *frame*  
(Dokumentasi pribadi)

Pada beberapa *frame*, pergerakan titik fokus pada objek atau aset juga penting untuk menunjukkan kedalaman. Penulis menerapkan pergerakan titik fokus ini pada beberapa *frame*, seperti *frame* 2 dan 8. Pada *frame* 2, titik fokus pertama adalah anak yang menanti ayahnya pulang. Kemudian berganti fokus kepada ayah yang seakan menolak untuk

mendekati ayahnya. Begitu pula dengan *frame* 8, yang awalnya bertitik fokus pada rambu parkir, kemudian berfokus pada mobil.

**Frame 2**

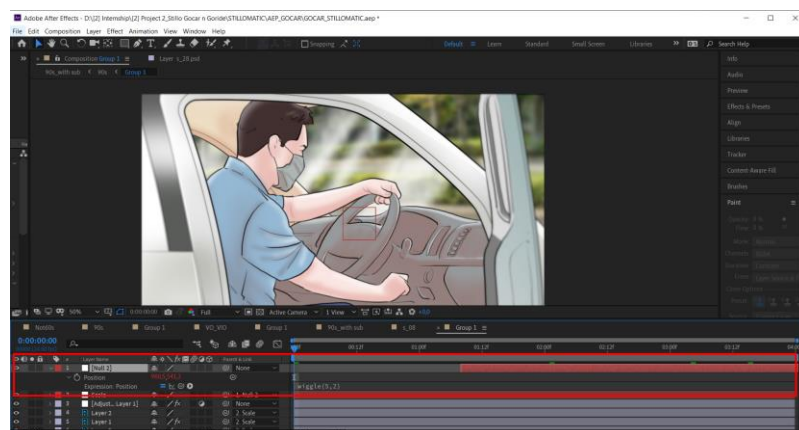


**Frame 8**



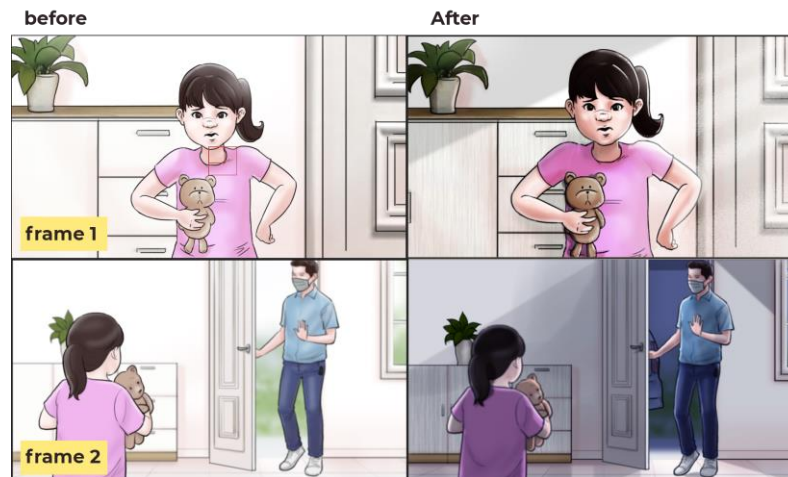
Gambar 3.11. Proses gerakan perubahan titik fokus kamera  
(Dokumentasi pribadi)

Berikutnya, ada beberapa *frame* yang memerlukan *expression* pada proses gerakannya. Salah satunya adalah *frame* 14. Di sini penulis menggunakan *expression wiggle* untuk memperlihatkan gerakan seolah-olah mobil bergerak. Penulis membuat *null object* baru dan menggunakan *expression wiggle* di layer ini agar lebih rapi dan tidak menghambat gerakan pada *layer* lain jika adanya perubahan.



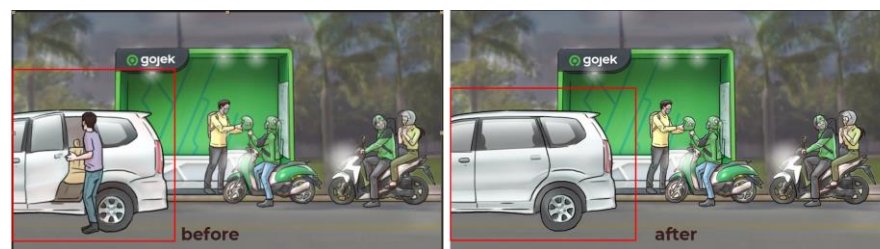
Gambar 3.12. Penggunaan *expression* pada *frame* 14  
(Dokumentasi pribadi)

Dikarenakan penulis bekerja paralel (seperti yang dijelaskan pada subbab sebelumnya) dalam proses pembuatan *stillomatic* ini, penulis juga melakukan *replacement* terhadap aset yang mengalami perubahan namun sudah digerakkan oleh penulis.



Gambar 3.13. Beberapa contoh *frame* yang diperbaharui  
(Dokumentasi pribadi)

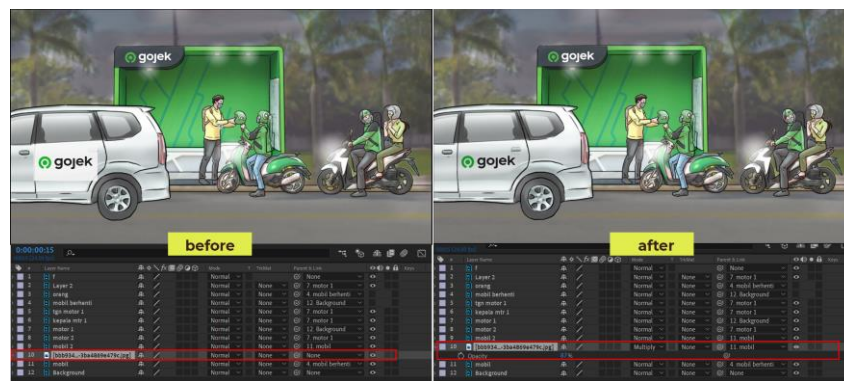
Pada proses pengerjaannya sendiri, tentu penulis mendapat beberapa catatan tentang gerakan maupun perubahan atau penambahan aset. Seperti misalnya pada *frame* 17. Awalnya pada bagian kiri *frame* terdapat seorang laki-laki yang terlihat akan masuk ojek mobil pesanannya. Namun akhirnya diubah menjadi sebuah mobil yang berhenti.



Gambar 3.14. Proses perubahan pada aset di *frame* 17  
(Dokumentasi pribadi)



Selain itu, penulis juga menambahkan aset logo gojek setelah diberikan *feedback* dari pihak *internal*. Penulis hanya mendapatkan logo gojek dalam bentuk *jpeg* (terdapat *background* putih). Di sini penulis menggunakan *mode multiply* untuk menghilangkan *background* putih pada aset gambar, kemudian melakukan *parenting* ke *layer* mobil karena aset mobil tersebut bergerak.



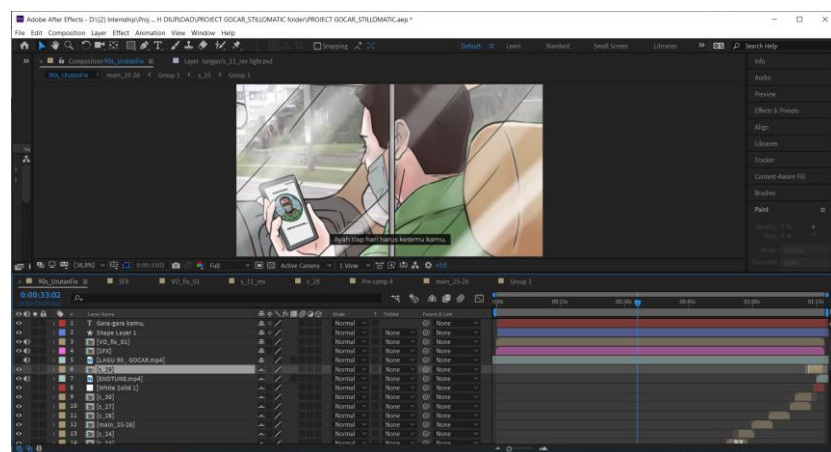
Gambar 3.15. Proses penambahan aset di *frame* 17  
(Dokumentasi pribadi)

Selain penambahan atau perubahan aset, penulis juga mendapat catatan pada beberapa gerakan. Seperti contohnya pada *frame* 24. Di sini, meskipun digerakkan oleh Nanda, dalam prosesnya sendiri penulis diberi tanggung jawab untuk melakukan revisi jika ada perubahan gerakan pada *frame*. Pada awalnya, gerakan *frame* 24 terlihat seperti seolah-olah tokoh laki-laki yang ada di *frame* ingin membenarkan masker. Namun, karena gerakan tersebut tidak terlalu terlihat dalam waktu 2 detik, penulis diberi catatan untuk mengubah gerakan seolah-olah sedang membenarkan masker.

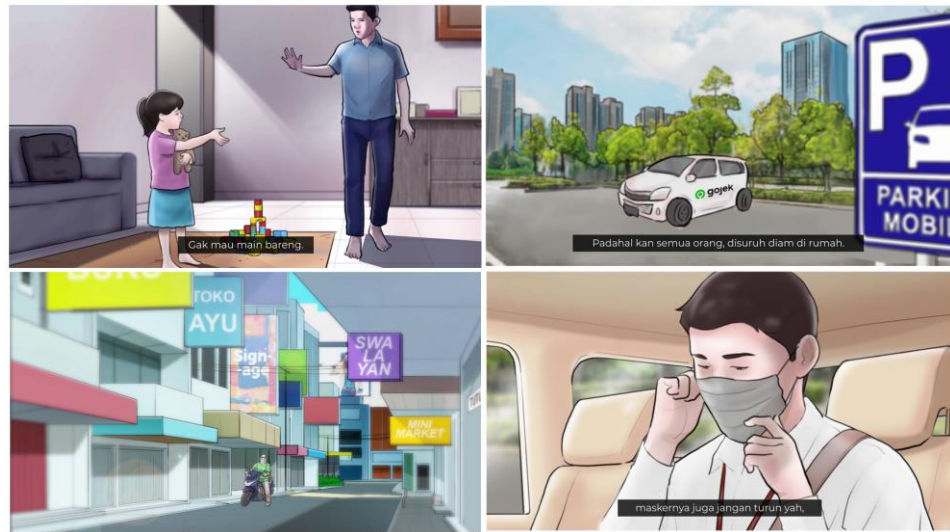


Gambar 3.16. Perubahan gerakan pada *frame* 24  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah proses *motion* selesai, penulis melakukan *compositing* dengan menambahkan tidak hanya *background music*, *sound effect* dan *voice over*, tapi juga penambahan *subtitle* pada video. Semua ini penulis lakukan di *Adobe After effects*.



Gambar 3.17. Proses *compositing*  
(Dokumentasi pribadi)

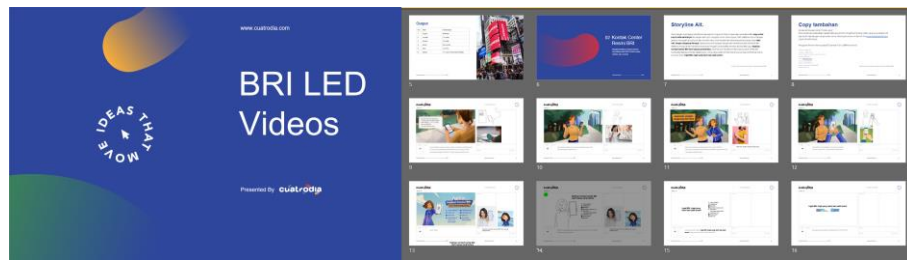


Gambar 3.18. Beberapa *final render* pada *frame stillomatic* Gocar  
(Dokumentasi pribadi)

## 2. BRI LED

BRI merupakan salah satu bank Indonesia yang memiliki komitmen untuk memberi pelayanan pada seluruh penggunanya (Cuatrodia, 2021). Berdasarkan *brief* dari *zoom* bersama Cherry Meikal, serta *presentation deck* yang diberikan, proyek BRI LED ini secara garis besar adalah proyek yang mana BRI bermaksud untuk membuat video yang nantinya akan ditampilkan menggunakan media OOH (seperti di bandara, lift, dll). Oleh karenanya *output* akhirnya pun tidak memerlukan *audio*. Proyek ini bertujuan untuk mempromosikan servis, inovasi, dan kebutuhan BRI. Dari 10 video *output*, penulis berperan dalam 1 video yaitu video mengenai “Kontak Center Resmi BRI” atau yang disebut video *story* 1. Dalam *brief* yang diberikan, penulis diberitahukan tentang *storyline* dalam menyampaikan “Kontak Center Resmi BRI” serta *storyboard* yang telah dibuat.





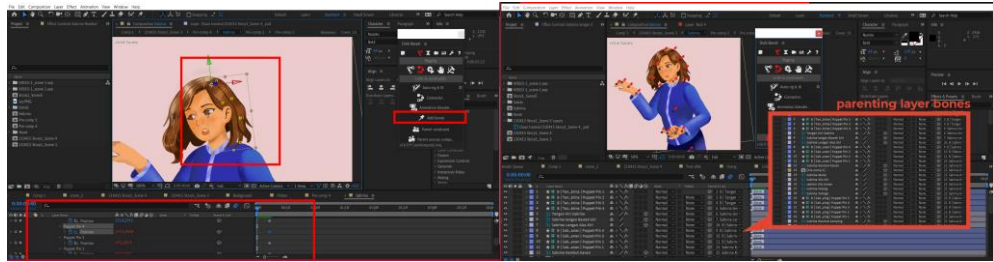
Gambar 3.19. *Presentation deck brief* proyek BRI LED  
(Cuatrodia Creative, 2021)

Dalam video *story* 1 ini, penulis sudah diberikan *guide* berapa *timing* tiap *frame*. Dalam video *story* 1 yang bertotalkan 6 *frame* ini (termasuk *ending* logo), penulis bertanggung jawab pada *frame* 3, 4, dan 5.



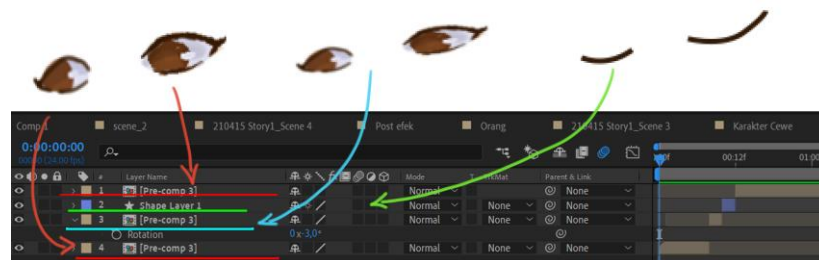
Gambar 3.20. *Storyboard* video story 1  
(Cuatrodia Creative, 2021)

Dalam proyek ini, penulis telah mempelajari lebih banyak tentang *rigging* di *After Effects*. Oleh karenanya, hal pertama yang dilakukan penulis dalam menggerakkan aset adalah melakukan *rigging* pada tokoh menggunakan *DUIK tool*. Di sini *rigging* dilakukan sesuai dengan mempertimbangkan gerakan pada tokoh. Pertama-tama penulis meletakkan titik antar *bones* menggunakan *puppet tools*. Selanjutnya menggunakan *add bones* pada *DUIK tool* untuk mengubah titik yang telah dibuat tadi menjadi *bones*. Setelah proses tersebut, penulis melakukan parenting sesuai dengan bagian pada badan tokoh.



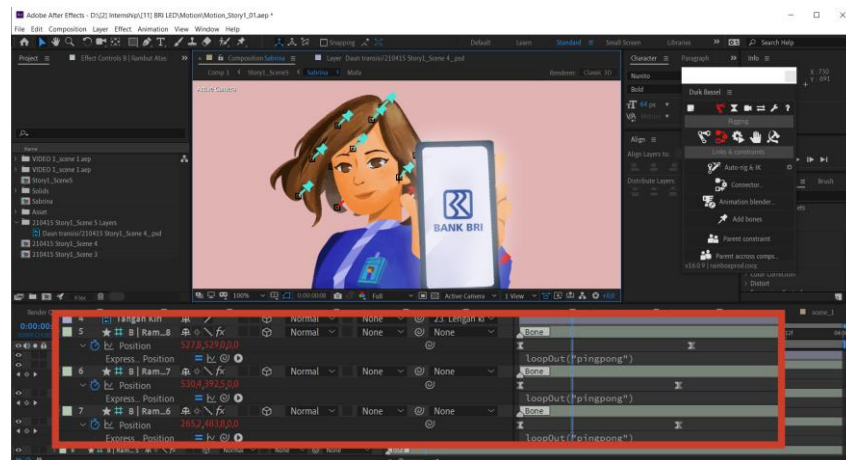
Gambar 3.21. Proses *rigging* tokoh Sabrina pada *frame* 3  
(Dokumentasi pribadi)

Selain itu, untuk menambah detail pada gerakan, penulis juga menggerakkan mata tokoh seperti gerakan mengedipkan mata. Dikarenakan aset yang diberikan hanya ada satu ilustrasi mata (mata terbuka), penulis membuat versi mata yang terpejam menggunakan *shape layer* di *After Effects*. Kemudian digerakkan dengan cara melakukan *cut* pada *timeline layer* sesuai dengan *timing* agar terlihat seperti ilusi mata berkedip.



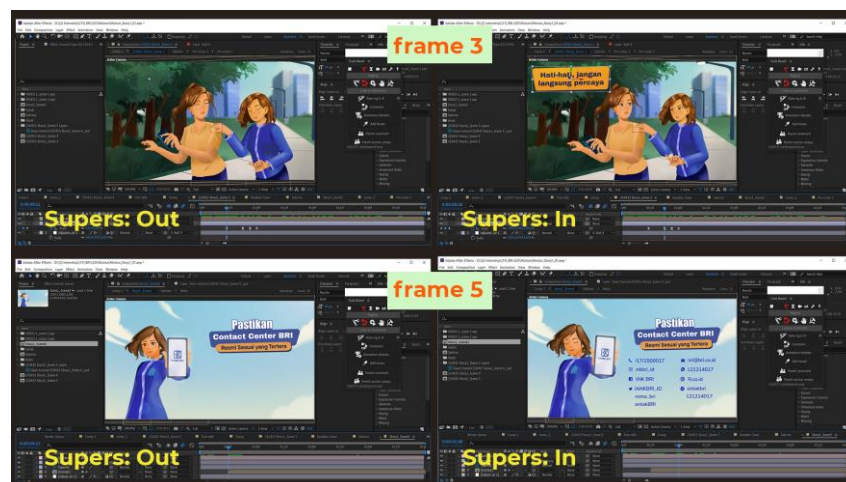
Gambar 3.22. Proses membuat mata berkedip  
(Dokumentasi pribadi)

Dalam menggerakkan tokoh, penulis juga menggunakan *expression looping* (loopOut: pingpong) pada bagian rambut untuk membuat efek seperti terkena angin. Penulis menggunakan *expression* ini pada *frame* 5.



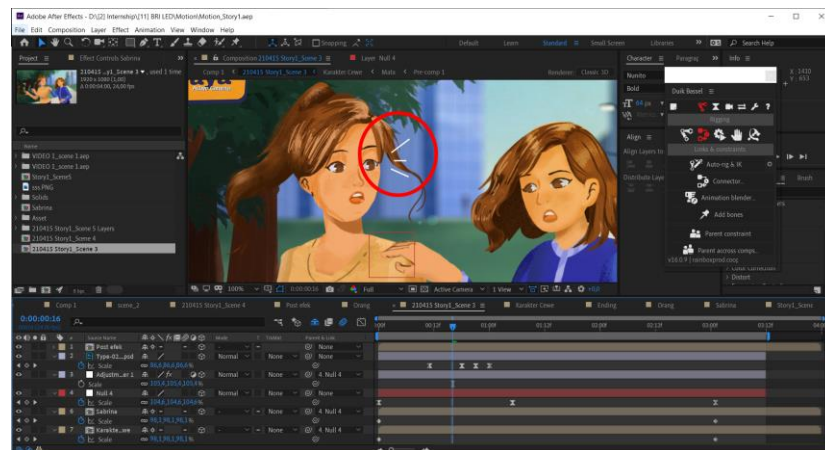
Gambar 3.23. Penerapan *expression looping* pada rambut  
(Dokumentasi pribadi)

Berikutnya, setelah menggerakkan tokoh sesuai dengan instruksi *storyboard* yang diberikan, penulis juga menggerakkan aset lain seperti *supers* (teks dalam video) pada *frame*. Penulis menggunakan efek *pop up* menggunakan *scaling* pada *highlight supers*. Selain efek *pop up*, penulis juga menggunakan efek *reveal out-in* dari kiri ke kanan pada *supers* (seperti pada *frame 5* di gambar 3.24).



Gambar 3.24. Proses gerakan *supers*  
(Dokumentasi pribadi)

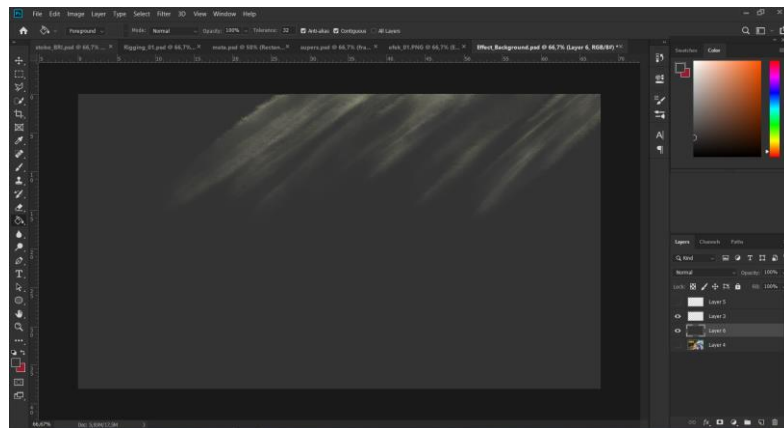
Setelah menggerakkan semua *frame* dan melakukan *compositing* untuk melihat *frame-frame* yang tadi digerakkan dalam satu kesatuan, penulis melakukan asistensi kepada pihak *internal* (terutama pembimbing lapangan penulis). Penulis diberitahukan adanya penambahan efek garis untuk menekankan beberapa poin gerakan. Seperti contohnya pada *frame* 3. Gerakan utamanya adalah tokoh wanita terlihat kaget karena bahunya disentuh. Pada gerakan kaget wanita ini, ditambahkan efek garis untuk menekankan gestur utamanya.



Gambar 3.25. Penambahan efek garis pada *frame*

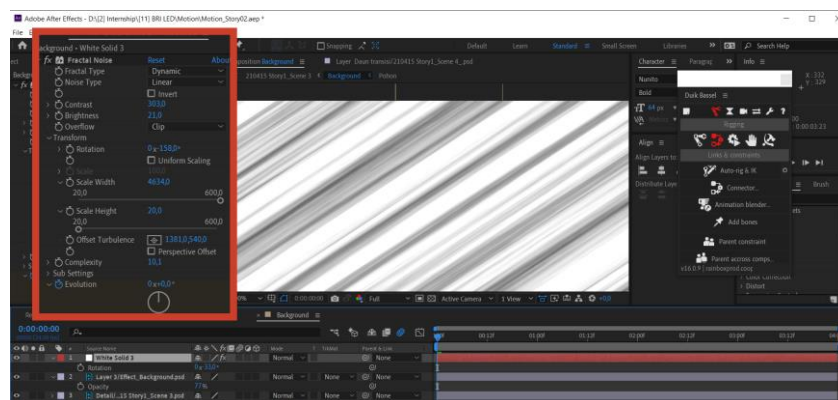
(Dokumentasi pribadi)

Setelahnya, penulis juga mendapatkan beberapa catatan yang menjadi revisi penulis, seperti penambahan *volumetric light*, gerakan daun pada pohon, daun yang berjatuhan, penekanan *highlight* pada tokoh, serta perubahan gerakan pada efek garis. Pada penambahan *volumetric light*, penulis membuat aset sendiri menggunakan *Adobe Photoshop*.



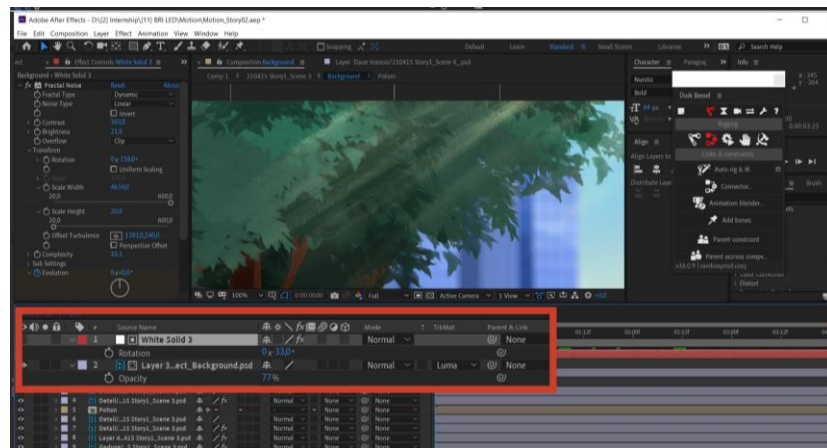
Gambar 3.26. Proses pembuatan aset *light* di *Photoshop*  
(Dokumentasi pribadi)

Berikutnya, penulis memasukkan aset ke dalam *After Effects* untuk digerakkan. Penulis menggunakan efek *fractal noise* untuk menggerakkan *volumetric light*. Di sini penulis mengatur efek *fractal noise* sesuai dengan arah gerakan *volumetric light*. Berikutnya, penulis mengganti *track matte* pada layer aset *light* menjadi *luma matte* layer efek.



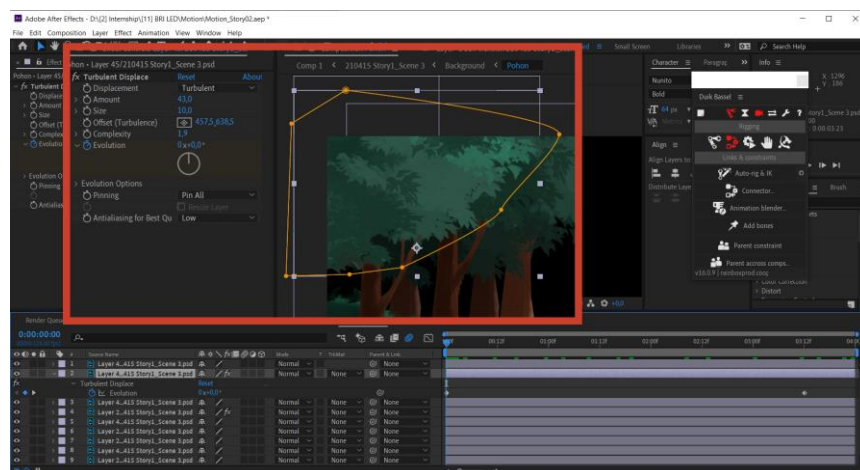
Gambar 3.27. Proses pengaturan efek *fractal noise*  
(Dokumentasi pribadi)





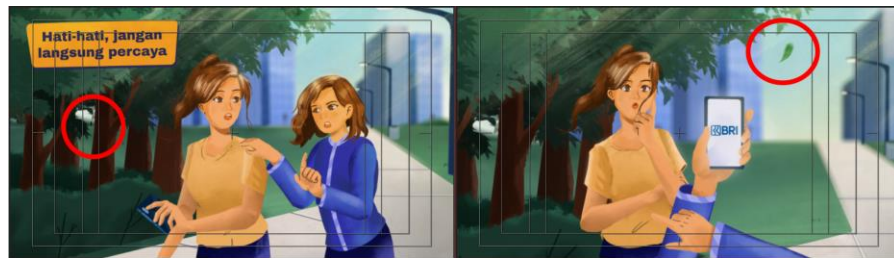
Gambar 3.28. Proses pengaturan *track matte* pada *layer*  
(Dokumentasi pribadi)

Berikutnya, gerakan daun yang ada pada pohon menggunakan efek *turbulent displace*. Pertama-tama, penulis melakukan *duplicate* terhadap *layer* pohon yang akan digerakkan daunnya. Selanjutnya, penulis melakukan *masking* pada *layer duplicate* tersebut sesuai dengan bentuk daun. Setelah melakukan *masking*, penulis memasukkan efek *turbulent displace* dan menyesuaikan *size* sesuai dengan ukuran daun agar gelombang yang dihasilkan tidak terlihat aneh.



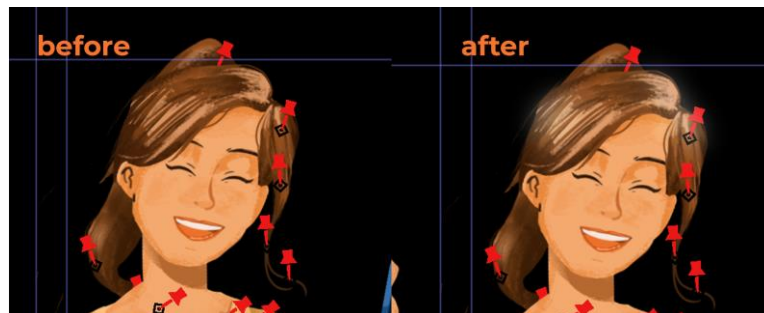
Gambar 3.29. Penerapan efek *turbulent displace*  
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya, penulis menambahkan detail daun berjatuhan. Selain menggunakan *transform position*, penulis menggunakan *transform rotate* agar gerakan daun tidak terlalu *flat*. Penulis juga mengubah warna daun sesuai dengan letaknya jatuhnya.



Gambar 3.30. Proses pergerakan daun jatuh  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis juga menambahkan penekanan pada *highlight* tokoh seperti catatan yang diberikan. Penulis menggunakan efek *glowing* pada *highlight* tokoh dengan cara membuat *solid layer*, kemudian menambahkan efek *glow* pada *layer* tersebut. Selanjutnya, penulis melakukan *parenting* terhadap *layer* efek dan tokoh.



Gambar 3.31. Penerapan efek *glow*  
(Dokumentasi pribadi)

Terakhir, penulis mengubah gerakan efek garis yang awalnya hanya memainkan *opacity* pada aset, diubah menggunakan efek *trim path*. Pergerakan pada *path* dari *out frame*, *in frame*, kemudian diakhiri dengan *out frame*.



Gambar 3.32. Penerapan *trim path* pada efek garis  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.33. Beberapa *final render* pada *frame* BRI LED  
(Dokumentasi pribadi)

### 3. Konten “Hari Kebangkitan Nasional”

Proyek konten “Hari Kebangkitan Nasional” atau yang bisa disingkat “HarKitNas” adalah proyek terakhir yang dipercayakan kepada penulis. Pada proyeknya sendiri penulis diberi kesempatan untuk berkolaborasi dengan salah satu *intern* tim aset. Pertama-tama, penulis mendapat briefing berupa *google slide* mengenai proyek terkait. Proyek HarKitNas ini merupakan proyek untuk merayakan HarKitNas dengan memberikan suatu kontribusi kepada negeri. Oleh karenanya tema proyek ini adalah “Apa bentuk dukunganmu dalam momen Hari Kebangkitan Nasional saat ini?”. *Output* dari proyek ini berukuran 1080 x 1920 px (vertikal), dengan durasi maksimal 15s. Selain ketentuan *output*, penulis juga diberikan referensi *motion* dan ilustrasi seperti apa yang diinginkan.





Gambar 3.34. Referensi untuk proyek HarKitNas  
(Cuatrodia Creative, 2021)

Hal pertama yang dilakukan penulis setelah membaca briefing adalah melakukan *brainstorming* dengan partner kolaborasi. Dalam prosesnya sendiri, penulis secara terbuka bertukar pikiran mengenai topik yang kita pilih, yaitu membangkitkan semangat dalam berkarya. Kita sepakat untuk memilih topik tersebut dengan tujuan untuk membangkitkan semangat para pemuda/I di Indonesia di masa *pandemic* ini untuk terus berkarya meskipun dibatasi. Penulis bertugas dalam membuat storyline dan menerjemahkannya dalam bentuk deskripsi *storyboard* yang kemudian akan diilustrasikan oleh partner kolaborasi. Dalam deskripsi *storyboard* ini, selain deskripsi tiap *scene*, penulis juga menyertakan apa yang terjadi tiap *frame*, kamera *angle* nya seperti apa, dan bahkan *shot time* serta *music* dan *voice over*.

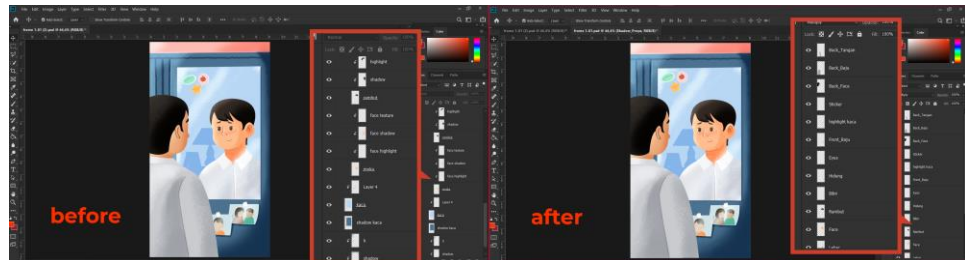
<p><b>Scene 1</b> Description: Seorang pemuda yang bercermin. Pantulan wajahnya terlihat dari kaca yang menampilkan refleksi cahaya Voice Over: Kita semua bisa.. Music: Shot Time: 2.5s Camera Angle: - Frame 1: Medium Shot, Eye Level &lt;Dari belakang badan pemuda (kaca cermin terlihat jelas)&gt;</p> <p><b>Scene 2</b> Description: Seorang pemuda memamerkan piala yang didapatkannya kepada keluarganya di sebarang video Voice Over: Memajukan negeri ini dengan terus memberikan karya terbaik bagi bangsa Music: Shot Time: 3s Camera Angle: - Frame 2 (1.5s): Medium Close Up, Pemuda yang melambatkan tangannya sambil menunjukkan piala nya ke depan - Frame 3 (1.5s): Medium Close Up, Laptop yang menampilkan keluarga si pemuda (ibu, ayah, adik/7). Di Foreground terlihat pemuda yang memegang piala</p> <p><b>Scene 3</b> Description: Seorang atlet muda yang memakai masker menerima piagam dan mengangkatnya tinggi-tinggi Voice Over: Memajukan negeri ini dengan terus memberikan karya terbaik bagi bangsa Music: Shot Time: 3s Camera Angle: - Frame 4 (1.5s): Full Shot, atlet yang menerima piagam di pijakan juara bersama 2 atlet lain - Frame 5 (1.5s): Medium Shot, fokus ke atlet yang tengah mengangkat pialanya tinggi-tinggi sambil tersenyum (senyum mata aja/7)</p>	<p><b>Scene 4</b> Description: Seorang pelukis (pemudi) yang lagi senderan di jendela, sambil memandang lukisannya dengan senyuman Voice Over: Memajukan negeri ini dengan terus memberikan karya terbaik bagi bangsa Music: Shot Time: 3s Camera Angle: - Frame 6 (1s): Medium Shot, Foreground (lukisan), Middle ground (ruang kosong sedikit), Background (pelukis lagi megang Hape) - Frame 7 (2s): Close Up shot, Hape yang nampilin post instagram (lukisan yg di foreground tadi), likes n comment yang baik-baik</p> <p><b>Scene 5</b> Description: pelukis tadi menoleh keluar jendela, lalu zoom out memperlihatkan kota (70% langit (muncul tulisan selamat bla''), 30% kota dibawahnya) Voice Over: Tagline Music: Shot Time: 3.5s Camera Angle: - Frame 8 (1.5s): High-Angle, Medium Shot (pelukis yang noleh keluar jendela ngeliat langit), trus ada daun lewot &lt;ahah&gt;, transition ke frame 9 - Frame 9 (2s): Long Shot, camera panning dari bawah ke atas (final visualnya 70% langit, 30% kota)</p> <p><b>ALTERNATIF FRAME UNTUK SCENE 5</b> Frame 8 (3.5s): Medium Shot, Eye Level (badannya masih membelakangi kamera, tapi kepalanya menghadap samping-lihat langit), trus camera panning ke atas (finalnya langit + tulisan)</p>
--	---

Gambar 3.35. Proses pembuatan deskripsi *storyboard*  
(Dokumentasi pribadi)



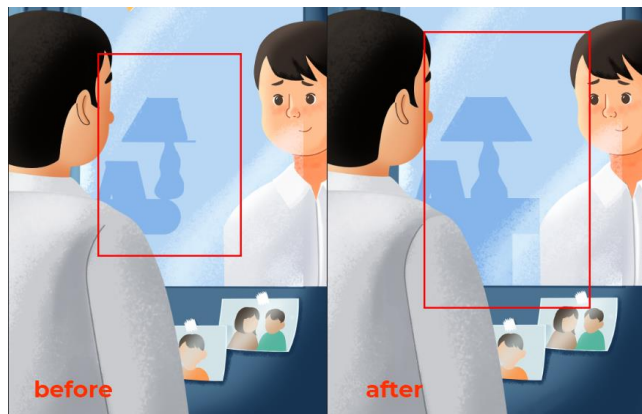
Gambar 3.36. *Final Storyboard* yang telah diilustrasikan  
(Dokumentasi pribadi)

Masuk pada tahap produksi, penulis secara paralel menggerakkan aset yang telah dibuat oleh partner kolaborasi. Hal pertama yang dilakukan penulis setelah mendapat aset ilustrasi adalah melakukan *naming* dan *clean up* pada *layer* aset. Di sini penulis menggabungkan *layer* yang sekiranya masih satu bagian, agar nantinya penulis tidak bingung ketika aset masuk kedalam *After Effects* karena kebanyakan *layer*.



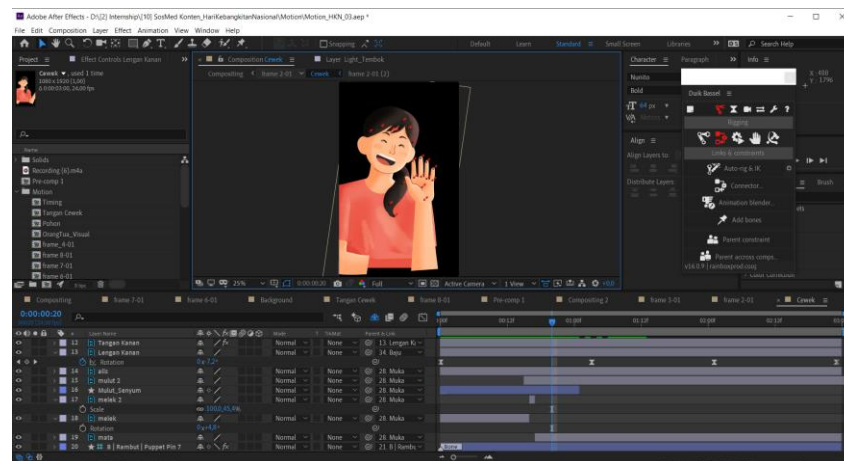
Gambar 3.37. Proses *layering* aset  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis juga melakukan *clean up* pada beberapa *layer* ilustrasi. Hal ini dikarenakan pada beberapa aset, seperti properti di *frame 1*. Saat penulis melakukan pengecekan terhadap semua aset, penulis menyadari bahwa adanya aset yang terlihat tidak selesai. Pada deskripsi *storyboard*, pergerakan tokoh laki-laki dimulai dengan berjalan mendekati kaca. Oleh karena itu, jika aset tokoh digeser, penonton dapat melihat hal janggal pada aset properti. Hal tersebutlah yang membuat penulis harus melakukan *clean up* pada beberapa ilustrasi.



Gambar 3.38. Proses *clean up* ilustrasi properti  
(Dokumentasi pribadi)

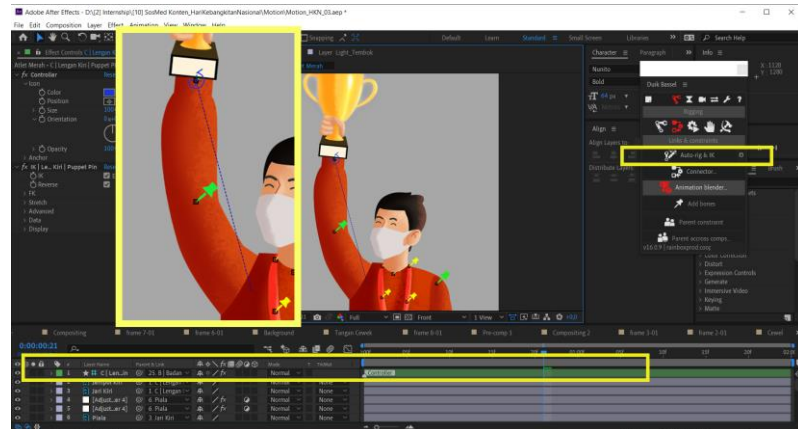
Masuk dalam proses *motion*, penulis melakukan *import* dari *photoshop* ke *After Effects*. Hal pertama dalam menganimasikan aset adalah melakukan *rig* pada tokoh serta *parenting* antar *bones*. Seperti pada proyek sebelumnya, di sini penulis juga menggunakan *DUIK tool* dalam melakukan *rigging* pada tokoh.



Gambar 3.39. Proses *rigging* dan *parenting* di *frame 2*  
(Dokumentasi pribadi)

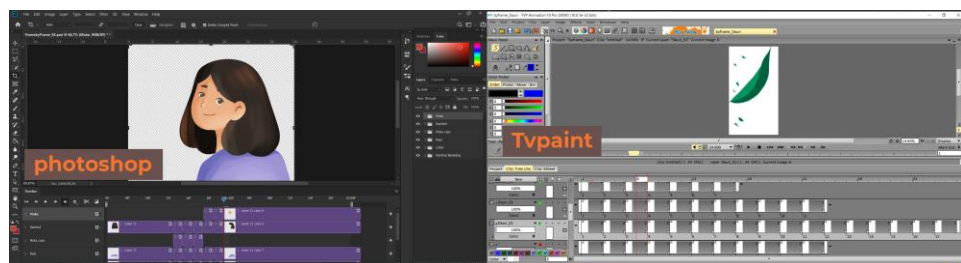
Selain menggunakan metode *rigging* biasa (menggunakan *add bones* setelah meletakkan titik), penulis juga menggunakan *IK rig* pada salah satu aset tokoh. Metode dan cara yang dilakukan hampir sama dengan yang telah dijelaskan penulis pada pembahasan proyek

sebelumnya. Di sini penulis melakukan *selecting* pada *layer bones* yang kemudian penulis ubah menjadi *IK rig* dengan menggunakan *auto rig/IK* pada *DUIK tool*.



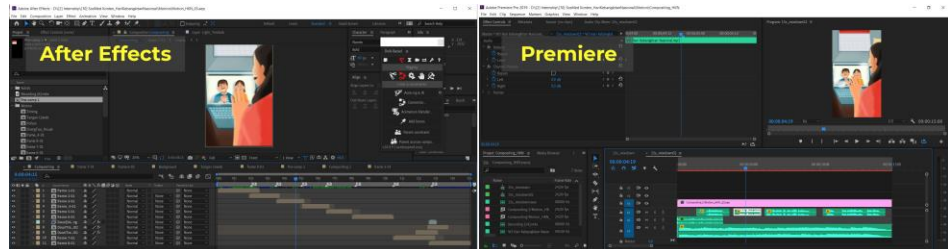
Gambar 3.40. Penerapan IK pada *rigging* tokoh  
(Dokumentasi pribadi)

Pada proses produksinya, penulis juga menggunakan metode *by frame* pada salah satu *frame*, yaitu *frame 6*. Hal ini dikarenakan gerakan yang ingin didapatkan adalah seorang gadis yang menoleh ke luar jendela, oleh karenanya penulis tidak dapat menggunakan metode *rigging*. Di sini, penulis menggunakan dua *software*, yaitu *Photoshop* dan *Tvpaint*. Alasan penulis menggunakan dua *software* karena saat menggunakan *Photoshop* sebagai media animasi, penulis menemukan masalah di *rendering*-nya sendiri. Oleh karenanya, penulis berganti menggunakan *Tvpaint* untuk hasil yang lebih fleksibel.



Gambar 3.41. Proses *by frame* pada beberapa aset ilustrasi  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah menggerakkan semua aset, penulis melakukan *compositing* (penggabungan antar frame) di *After Effects*, dan menambahkan *background music* serta *voice over* di *Premiere*.



Gambar 3.42. Proses *compositing* di *After Effects* dan penambahan *sound* di *Premiere*  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.43. Beberapa *final render* pada frame "HarKitNas"  
(Dokumentasi pribadi)

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam tiga bulan melakukan program kerja magang di Cuatrodia, tentu penulis mengalami beberapa kendala, seperti:

1. Koneksi internet yang terkadang kurang memadai. Seperti yang diketahui, penulis melakukan program kerja magang secara *full work from home*. Oleh karena itu, koneksi internet penulis harus selalu dalam keadaan bagus. Di sini, beberapa kali penulis mengalami kendala dimana koneksi internet yang tiba-tiba tidak stabil. Hal ini berakibat pada komunikasi yang dilakukan oleh penulis terhadap tim *motion* Cuatrodia. Selain itu, koneksi

internet ini juga menjadi hambatan ketika penulis mengunggah *file* seperti *collect-an file* proyek maupun *update-an output* terhadap proyek yang tengah dilakukan.

2. Kendala yang kedua adalah masalah yang berkaitan dengan *software* yang digunakan. Masalah ini secara khusus dialami oleh penulis pada saat mengerjakan *stillomatic* Gocar dan *showreel* PH. Saat mengerjakan *stillomatic* Gocar, penulis mengalami kendala dalam *rendering* yang memakan waktu cukup lama, dan bahkan adanya kegagalan saat *rendering*. Kemudian, saat mengerjakan *showreel* PH, penulis mengalami masalah (*error*) saat melakukan *collect-an* proyek.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Dari beberapa kendala yang dijabarkan penulis, tentu penulis mencari cara yang kemudian menjadi solusi penulis. Pada kendala pertama mengenai koneksi internet, penulis selalu menyediakan paket data selain bergantung pada *Wi-Fi*. Jika koneksi internet sedang tidak terlalu memadai (lambat), penulis dengan segera mengabarkan pembimbing lapangan agar tidak menghambat pengerjaan proyek.

Berikutnya mengenai masalah *software*, di sini penulis memberanikan diri untuk bertanya kepada pembimbing terhadap *error* yang dialami penulis. Selain bertanya kepada pembimbing, penulis juga mencari cara sendiri dengan menggunakan internet. Terakhir, masalah *rendering* yang memakan waktu cukup lama, penulis secara aktif mengabari pembimbing mengenai hal tersebut.